CD-ROM EDITION

WING COMMANDER

PRIVATEER

INSTALLATIONSFÜHRER



DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.



INSTALLATIONS-ANLEITUNG

Willkommen bei* Privateer CD. *In dieser Anleitung möchten wir einerseits erfahreneren Spielern einige Hinweise für die schnelle Installation geben, andererseits aber auch eine genaue Anleitung bieten, die Sie Schritt für Schritt durch die gesamte Installation führt. Um von vornherein Speicher- oder Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden, nehmen Sie sich bitte einen Moment Zeit und vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner den Systemanforderungen entspricht. Und denken Sie daran: Sie können jederzeit ohne Risiko wieder von Vorne anfangen.

SCHNELL-INSTALLATION

1. Legen Sie eine Startdiskette an (wie, das steht im Kapitel **"Rechner-Konfiguration"**) und legen Sie sie in Laufwerk A:.

2. Schalten Sie den Rechner ein, und warten Sie auf die DOS-Eingabeaufforderung.

3. Legen Sie die *Privateer-CD* in das CD-ROM-Laufwerk.

4. Geben Sie den Kennbuchstaben dieses Laufwerks ein (etwa D:), und betätigen Sie die [Enter]-Taste.

5. Tippen Sie das Wort "INSTALL" ein, und drücken Sie wieder [Enter].

6. Das Installations-Programm startet nun; folgen Sie einfach den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

7. a) Um *Privateer* zu spielen, geben Sie im Spiel-Unterverzeichnis PRIV ein und drücken [Enter].

7. b) Um *Righteous Fire* zu spielen, geben Sie im Spiel-Unterverzeichnis RF ein und drücken [Enter].

SYSTEM-ANFORDERUNGEN

Ein 4-MB-Rechner ist Voraussetzung. Wenn Sie bei der DOS-Eingabeaufforderung MEM eingeben und RETURN drücken, sehen Sie, wieviel Speicher Ihnen zur Verfügung steht. Das Spiel benötigt 570 K (583.680 Bytes) Hauptspeicher ("größter verfügbarer Block") und 2,5 MB Zusatzspeicher (EMS- oder XMS-Standard). Sie müssen DOS Version 5.0 oder höher verwenden und mindestens einen 386DX mit 33 MHz haben, da ältere Prozessoren nicht die nötige Rechenleistung haben, die Privateer CD benötigt.

DAS INSTALLATIONSMENÜ

Der Installationsvorgang wird über Menüs gesteuert. Benutzen Sie die Cursortasten [↑] und [↓], um zwischen den Optionen auf jedem Bildschirm zu wählen, und drücken Sie dann [Enter]. Entdeckt das Installationsprogramm ein Problem, das die Installation verhindert (z.B. nicht genug Festplattenspeicherplatz), dann stoppt das Programm und setzt Sie davon in Kenntnis. Dieses Problem müssen Sie erst beheben, bevor die Installation vorgenommen werden kann.

Nach einem Einleitungsbildschirm erscheint das Installationsmenü. Hier können Sie eine Installationsoption wählen. Beachten Sie, daß Sie Ihre Musikkarte und Ihre Soundkarte getrennt angeben müssen. Auf vielen Systemen wird dies dieselbe Karte sein. Andere Systeme benutzen jedoch eine Karte für digitale Soundeffekte und Sprache und eine andere für die Musik.

INSTALL WITH THESE OPTIONS (Mit diesen Optionen installieren). Wählen Sie diese Zeile, und drücken Sie [Enter], nachdem Sie bei Musikkarte, Soundkarte und Unterverzeichnis Ihre Wahl getroffen haben.

SELECT MUSIC CARD (Musikkarte wählen). Ein Liste möglicher Musikkarten wird gezeigt. Wählen Sie diejenige, die am ehesten der Karte in Ihrem Gerät entspricht. Haben Sie z.B. eine Roland SCC-1-Soundkarte, dann wählen Sie GENERAL MIDI. Wenn Sie SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO oder THUNDERBOARD auswählen, lesen Sie bitte noch weiter unten den Abschnitt "**Soundkarten-Einstellungen**".

Hinweis: Waveblaster-Benutzer sollten die IRQ-Nummer wählen, die ihr SoundBlaster 16 verwendet.

SELECT SPEECH CARD (Sprachkarte wählen). Hier wird Ihnen eine Liste möglicher Karten für die Ausgabe von Sprache und Geräuscheffekten gezeigt. Wählen Sie die Karte, die Ihrer am nächsten kommt. Ist Ihre Karte z.B. eine Sound Commander, dann wählen Sie SOUNDBLASTER. Wenn Sie SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO oder THUNDERBOARD auswählen, lesen Sie bitte noch weiter unten den Abschnitt "**Soundkarten-Einstellung**".

CHANGE INSTALL DIRECTORY (Installationsverzeichnis ändern). Sind Sie mit dem vorgegebenen Laufwerk oder dem Verzeichnis (C:\PRIVATER) nicht zufrieden, dann wählen Sie CHANGE INSTALL DIRECTORY (Installationsverzeichnis ändern), und geben Sie das von Ihnen bevorzugte Laufwerk und Verzeichnis ein. Dieses Verzeichnis wird dann erstellt, sofern es nicht bereits existiert.

EXIT TO DOS (Abbruch zu DOS). Damit verlassen Sie die Installation, ohne daß Ihre Auswahl gespeichert wird.

SOUNDKARTEN-EINSTELLUNG

Wenn Sie eine Konfiguration wählen, zu der eine SoundBlaster oder damit kompatible Soundkarte gehört, dann müssen Sie diese Karte näher beschreiben. Die Option DEFAULT (Standardwerte) stellt Folgendes ein:

- I/O 220 (außer bei General-MIDI-Karten, da 330)
- IRQ 7
- DMA 1

Die folgenden Menüs verarbeiten diese Informationen:

I/O Port Setting (E/A-Port-Einstellung außer bei General-MIDI-Karten). Die Standardeinstellung ist hierbei 220H. Andere mögliche Werte sind 210H, 230H, 240H, 250H und 260H.

IRQ Setting (IRQ-Einstellung). In diesem Menü haben Sie die Auswahl zwischen den Werten 2, 5, 7 oder 10 (5 ist für alle neueren SoundBlaster-Karten vorgegeben; Standard für die älteren ist 7).

General MIDI I/O port setting (E/A-Port-Einstellung für General-MIDI-Karten). Die Standardeinstellung ist hier 330. Andere Mögliche Werte sind 220, 230, 240, 250, 300, 320, 332, 334, 336, 340 und 350.

Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Begleitmaterial zu Ihrer Soundkarte.

GENERAL MIDI

Privateer CD unterstützt die nächste Generation hochwertiger Klangqualität in Form des General-MIDI-Standards nach dem MPU-401-Befehlssatz. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung unterstützen nur wenige Soundkarten den MPU-401-Standard. Dazu gehören die Roland SCC-1, die Roland RAP-10, der Creative Labs SoundBlaster 16 mit dem WaveBlaster-Zusatz sowie der Creative Labs SoundBlaster ASP 16, ebenfalls mit dem Waveblaster-Zusatz. Aber auch andere Hersteller planen, derartige Soundkarten herauszubringen. Allerdings dürften Karten, die den MPU-401-Befehlssatz nur mit Hilfe von speicherresidenten Programmen emulieren, nicht mit diesem Spiel zusammen funktionieren.

> **Anmerkung**: Während einige General-Midi-Karten auch digitalisierte Sprache und Geräuscheffekte wiedergeben können, benötigen Sie bei Karten wie der Roland RAP-10 dafür eine zweite Soundkarte wie SoundBlaster, SoundBlaster Pro oder eine andere, 100% dazu kompatible Karte. Bei Fragen dazu schauen Sie bitte in das Handbuch Ihrer Soundkarte oder wenden Sie sich an den Hersteller.

INSTALLIEREN DES SPIELS

Wenn während der Installation ein Fehler auftritt oder Sie die Installation abbrechen müssen, sollten Sie erneut von der Compact Disk installieren.

Nach abgeschlossener Installation ernalten Sie folgende Meldung:

Install Complete!

Um Privateer CD zu spielen, geben Sie Folgendes ein:

C: (RETURN)

CD \PRIVATER (RETURN)

PRIV (RETURN)

(Haben Sie ein anderes als das vorgegebene Verzeichnis gewählt, dann ersetzen sie \PRIVATER durch den korrekten Namen.)

Falls die Installation unerwarteterweise scheitern sollte, dann müßte Ihnen eine Fehlermeldung die Ursache des Problems mitteilen.

NEU-INSTALLATION DES SPIELS

Haben Sie *Privateer CD* bereits installiert und wollen nur die ursprünglich angegebene Musik- oder Soundkarte ändern, dann geben Sie in Ihrem Spielverzeichnis (es heißt PRIVATER, wenn Sie unseren Standardnamen benutzen) INSTALL ein. Das Hauptmenü registriert daraufhin Ihre Konfiguration und erlaubt Ihnen, die Musikkarte und die Sprachkarte zu wählen (SELECT MUSIC CARD/SELECT SPEECH CARD). Nehmen Sie die nötige(n) Änderung(en) vor, und wählen Sie dann INSTALL WITH THESE OPTIONS (Mit diesen Optionen installieren). Gehen Sie zum Betriebssystem (EXIT TO DOS), wenn Sie die Neu-Installierung abbrechen möchten.

Anschließend müssen Sie Ihren Computer neu starten. Schalten Sie ihn jedesmal vor dem Spielstart komplett aus und wieder ein, wenn Sie die Sound-Einstellungen geändert haben.

SYSTEMOPTIMIERUNG

SPEICHERVORAUSSETZUNGEN

Wir haben versucht, Ihnen bei der Speicherkonfiguration Ihres Systems möglichst viel Arbeit abzunehmen. Falls beim Installieren oder Spielen von *Privateer CD* Schwierigkeiten auftreten, ist es eventuell notwendig, eine Startdiskette anzulegen oder die Anzahl der geladenen speicherresidenten Programme (TSR-Programme) gemäß den unten vorgeschlagenen Konfigurationen zu verringern.

Die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS dürfen nicht gelöscht und nicht auf der Festplatte geändert werden – ohne sie funktioniert der Computer nicht!

ANLEGEN EINER STARTDISKETTE

Ehe Sie anfangen, sollten Sie den Inhalt der vorhandenen Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS ausdrucken. Falls Sie keinen Drucker besitzen, schreiben Sie den Inhalt mit der Hand ab oder legen Sicherungskopien der beiden Dateien an, damit Sie später darauf zurückgreifen können. Zum Ausdrucken geben Sie bei der DOS-Eingabeaufforderung zunächst den folgenden Befehl ein:

```
TYPE  CONFIG.SYS
```

Drucken Sie dann mit [Print Screen] die Konfigurationsdatei aus. Anschließend geben Sie (immer noch bei der DOS-Eingabeaufforderung) den folgenden Befehl ein:

```
TYPE  AUTOEXEC.BAT
```

Drucken Sie dann wieder mit [Print Screen] die Startdatei aus.

Zum Anlegen einer Startdiskette:

1. Legen Sie eine leere HD-Diskette in das Laufwerk A: ein. Bei der DOS-Eigabeaufforderung geben Sie folgenden Befehl ein:

FORMAT A: /S [Enter]

2. Sobald das Formatieren abgeschlossen ist und die DOS-Eingabeaufforderung wieder angezeigt wird, geben Sie folgenden Befehl ein:

EDIT A:\CONFIG.SYS [Enter]

BIESPIEL 1

CONFIG.SYS MIT EMM386.EXE (EMS UNTER DOS 5.0, 6.0, 6.2, WINDOWS 3.1)

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592 RAM FRAME=E000 /I=B000-B7FF

In den beiden vorangegangenen Zeilen darf auf keinen *Fall* noems *stehen.*

FÜR DOS 6.0 BENUTZER:

DOS=HIGH, UMB

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICEHIGH=C:\(TREIBER)

FÜR DOS 5.0 BENUTZER:

DOS=HIGH, UMB

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICEHIGH=C:\(TREIBER))

Fügen Sie dieser Zeile den bzw. die CD-ROM-Treiber hinzu. Die genaue Zeichenfolge entnehmen Sie der Originaldatei CONFIG.SYS auf der Festplatte.

DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

Falls sich der Maustreiber in einem anderen Verzeichnis befindet, müssen Sie in dieser Zeile die Pfadangabe entsprechend ändern.

DEVICE=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE

Fügen Sie die obige Zeile nur dann ein, wenn Sie DoubleSpace unter DOS 6.0 oder 6.2 verwenden.
Zum Speichern der Datei und Beenden des Editors geben Sie folgende Tastenkürzel ein:
[Alt] [F]
[X]
[Y]

Wenn Ihr System mit EMM386 läuft, können Sie andere Gerätetreiber mit dem Befehl DEVICEHIGH in den oberen Speicher laden.

BEISPIEL 2

CONFIG.SYS MIT QEMM 6.0, 6.02 ODER 7.0 (EMS)

DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE

Fügen Sie die obige Zeile nur dann ein, wenn Sie DoubleSpace unter DOS 6.0 oder 6.2 verwenden.

DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\(TREIBER)

Fügen Sie dieser Zeile den bzw. die CD-ROM-Treiber hinzu. Die genaue Zeichenfolge entnehmen Sie der Originaldatei CONFIG.SYS auf der Festplatte.

DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\MOUSE\MOUSE.SYS

Falls sich der Maustreiber in einem anderen Verzeichnis befindet, müssen Sie in dieser Zeile die Pfadangabe entsprechend ändern.

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

Zum Speichern der Datei und Beenden des Editors geben Sie folgende Tastenkürzel ein:

Alt F
X
Y

Wenn Sie QEMM verwenden, können Sie mit Hilfe des Programms *Optimise* die Systemkonfiguration optimieren. Näheres siehe QEMM-Dokumentation.

BEISPIEL 3

CONFIG.SYS MIT HIMEM.SYS (XMS UNTER DOS 5.0, 6.0, 6.2, WINDOWS 3.1)

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH, UMB
FILES=25
BUFFERS=25
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
DEVICE=C:\(TREIBER)

Fügen Sie dieser Zeile den bzw. die CD-ROM-Treiber hinzu. Die genaue Zeichenfolge entnehmen Sie der Originaldatei CONFIG.SYS auf der Festplatte.

DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

Falls sich der Maustreiber in einem anderen Verzeichnis befindet, müssen Sie in dieser Zeile die Pfadangabe entsprechend ändern.

Zum Speichern der Datei und Beenden des Editors geben Sie folgende Tastenkürzel ein:

Alt F
X
Y

Mit einer XMS-Startdiskette werden zum Betrieb von *Privateer CD* nicht 570 KB, sondern nur 527 KB konventioneller Arbeitsspeicher benötigt. Bei Verwendung von DoubleSpace kann jedoch unter Umständen dennoch nicht genügend konventioneller Speicher für das Spiel freigemacht werden. Beachten Sie, daß DoubleSpace in der für XMS hier empfohlenen Datei CONFIG.SYS nicht aufgerufen wird.

AUTOEXEC.BAT

Die Startdiskette muß ebenfalls die Datei AUTOEXEC.BAT enthalten. Zum Anlegen dieser Datei geben Sie folgenden Befehl ein:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [Enter]

Auf dem eingeblendeten Bildschirm geben Sie die folgenden Befehle ein:

PROMPT PG
PATH=C:\DOS
C:
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
C:\(Pfad)\MSCDEX.EXE (Alle Parameter aus der Originaldatei AUTOEXEC.BAT)

Tippen Sie hier die Informationen aus dem Ausdruck Ihrer Datei AUTOEXEC.BAT ab. Die Zeile sollte identisch sein bis auf zwei Änderungen: Löschen Sie den Parameter "/e" (das "/E " samt nachfolgender Leerstelle), und ändern Sie "/m:XX" (wobei XX für eine beliebige Zahl steht) in "/m:5". Das könnte dann beispielsweise so aussehen: Aus

C:\DOS\MSCDEX.EXE /E /M:15 /L:F /D:MSCD001

würde die Zeile

C:\DOS\MSCDEX.EXE /M:5 /L:F /D:MSCD001

LH C:\MOUSE\MOUSE.COM

Der Maustreiber muß unter Umständen auf andere Weise geladen werden. Wenn er z. B. über die Datei CONFIG.SYS geladen wird, lassen Sie diese Zeile aus der Datei AUTOEXEC.BAT weg. Schauen Sie in der ausgedruckten Originaldatei AUTOEXEC.BAT nach, ob sie die Befehle zum Laden des Maustreibers enthält.

Zum Speichern der Datei und Beenden des Editors geben Sie folgende Tastenkürzel ein:

[Alt][F]
[X]
[Y]

UNTERSTÜTZUNG VON PERIPHERIEGERÄTEN

Damit *Privateer* bestimmte Soundkarten, Gamekarten und andere Hardware unterstützt, müssen Sie den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf der Startdiskette Zeilen für die entsprechenden Treiber hinzufügen. Schlagen Sie dazu in der Dokumentation dieser Produkte nach.

UND SO BENUTZEN PRIVATEER CD:

1. Schalten Sie Ihren Computer aus, legen Sie die Startdiskette in Laufwerk A: und schalten Sie den Rechner wieder ein. Wenn Sie ein externes CD-ROM-Laufwerk verwenden, müssen sie es eventuell separat einschalten.
2. Legen Sie die CD mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk (bei einigen Laufwerken müssen Sie die CD vorher noch in einen sogenannten Caddy legen).
3. Wechseln Sie in das Privateer-CD-Unterverzeichnis auf der Festplatte, indem Sie CD\PRIVATER eingeben (falls Sie den Standardnamen übernommen haben) und drücken Sie [Enter].

4. a) Um *Privateer* zu spielen, geben Sie PRIV ein und drücken [Enter].

4. b) Um *Righteous Fire* zu spielen, geben Sie RF ein und drücken [Enter].

MAUSTREIBER

Vergewissern Sie sich, daß Sie einen 100% Microsoft-kompatiblen Maustreiber verwenden - ein Original-Microsoft-Treiber Version 7.0 oder höher wäre am besten. Da die dafür nötige Befehlszeile von Maus zu Maus unterschiedlich sein kann, schauen Sie am besten in Ihrer Original-AUTOEXEC.BAT oder im Handbuch zur Maus nach.

Sie könnte beispielsweise so aussehen:

C:\MOUSE\MOUSE.COM

Tragen Sie diese Zeile so in die Datei AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Startdiskette ein, wie sie auch auf der Festplatte erscheint.

Nähere Angaben, wie Sie den Maustreiber laden, finden Sie im Handbuch zu Ihrer Maus.

LÖSUNGEN FÜR HÄUFIGE PROBLEME

Frage: Privateer CD meldet "Zuwenig Hauptspeicher für Privateer". Was ist da los?

Antwort: Sie haben offenbar nicht genug konventionellen Hauptspeicher frei (von den möglichen 640 KB). Diese Fehlermeldung kann auch auftreten, wenn Sie 4, 8 oder sogar 32 MB Hauptspeicher in Ihrem Rechner eingebaut haben. Machen Sie mehr Hauptspeicher frei, indem Sie eine Startdiskette anfertigen (siehe Kapitel "**Rechner-Konfiguration**").

Frage: Privateer CD meldet "Zuwenig EMS-Speicher für Privateer". Was ist da los?

Antwort: Diese Meldung besagt, daß der Speichermanager nicht genug Erweiterungsspeicher (EMS) für das Spiel gefunden hat. Sie müssen ihm mindestens 2.592 KB (2.654.208 Bytes) zuweisen. Auch Gerätetreiber können EMS-Speicher belegen, etwa der Befehl MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /E, der den CD-ROM-Treiber mit dem Parameter /E im Erweiterungsspeicher ansiedelt. Schauen Sie unter der Überschrift "**Rechner-Konfiguration**" nach, wie Sie das Problem mit einer Startdiskette lösen können.

Frage: Privateer CD meldet "Treiber antwortet nicht auf EMS-Funktionsaufruf". Was bedeutet das?

Antwort: Daß der EMS-Speichermanager mit dem Parameter "NOEMS" gestartet wurde. Dadurch stellt er 0 Bytes an Erweiterungsspeicher zur Verfügung, das Spiel kann nicht geladen werden. Schauen Sie unter der Überschrift "Rechner-Konfiguration" nach, wie Sie das Problem mit einer Startdiskette lösen können.

Frage: Privateer CD meldet "Zuwenig XMS-Speicher für Privateer". Was ist da los?

Antwort: Das Programm findet nicht genug freien Zusatzspeicher. Vergewissern Sie sich, daß Sie mindestens 4 MB Speicher insgesamt installiert haben (siehe "Systemanforderungen"). Wenn ja, kann es sein, daß Gerätetreiber XMS-Speicher belegen, etwa ein Cache-Programm wie SmartDrive. Schauen Sie unter der Überschrift "**Rechner-Konfiguration"** nach, wie Sie das Problem mit einer Startdiskette lösen können.

Frage: Privateer CD meldet "Error #1a07", wenn ich versuche, das Spiel zu starten. Was muß ich tun, um es spielen zu können?

Antwort: Etwas mehr Platz auf der Festplatte freimachen, denn diese Fehlermeldung besagt nur, daß Privateer CD nicht genug freien Festplattenspeicher findet.

Frage: Sobald ich PRIV oder RF eingebe, um das Spiel zu starten, meldet mein Rechner "CDR101-Not ready reading drive D:". Was bedeutet das?

Antwort: Einige CD-ROM-Laufwerke haben Probleme, sich das Inhaltsverzeichnis einer CD zu merken, während sie ein Programm von der Festplatte ausführen, das auf weitere Dateien auf der CD zugreift. Drücken Sie einfach W für "Wiederholen". Dieser Fehler sollte bei jedem Neustart Ihres Rechners nur einmal auftreten.

Antwort: Vergewissern Sie sich, daß die Privateer-CD im Laufwerk liegt.

Antwort: Vergewissern Sie sich, daß die Privateer-CD nicht verkratzt, verschmutzt oder beschädigt ist. Falls doch, lesen Sie sich die Garantiebedingungen durch und rufen Sie den Origin-Kundenservice an.

Frage: Meine Maus weigert sich, bei Privateer CD mitzuspielen. Der Maus/Joystickzeiger wandert nur über eine Hälfte des Bildschirms. Aber die Maus funktioniert sonst mit allen Programmen. Warum diese Abneigung gegen Privateer CD?

Antwort: Wenn Ihre Maus nicht mit Privateer CD zusammenarbeiten mag, sollten Sie zunächst einmal kontrollieren, ob der Maustreiber korrekt geladen wurde. Er muß entweder in der AUTOEXEC.BAT-Datei oder in der CONFIG.SYS auf der Diskette bzw. Festplatte stehen, von der aus Ihr System gestartet wurde. Windows und andere Benutzer-Oberflächen laden oft eigene Maustreiber, die außerhalb dieser speziellen Umgebungen nicht zu gebrauchen sind. Einen gewöhnlichen DOS-Maustreiber zu laden, dazu genügt meist die Eingabe

MOUSE [Enter]

bei der DOS-Eingabeaufforderung (C:\>).

Dieser Befehl kann von Maustreiber zu Maustreiber unterschiedlich sein, bitte schauen Sie sicherheitshalber in Ihrem Maus-Handbuch nach.

Frage: Ich bekomme eine Fehlermeldung "Ihre Privateer-Soundeinstellung ist fehlerhaft". Ich habe eine 100% kompatible Soundkarte. Was ist falsch?

Antwort: Möglicherweise muß man Ihre Soundkarte noch auf Sound-Blaster-Emulation "umschalten". Das kann Software-gesteuert geschehen oder aber durch Jumper oder Schalter auf der Karte selber. Konsultieren Sie dazu das Soundkarten-Handbuch, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

Antwort: Es ist auch möglich, daß Sie bei der Sound-Konfiguration falsche Werte eingegeben haben. Bitte überprüfen Sie anhand der Soundkarten-Dokumentation noch einmal, welche Werte benötigt werden, und konfigurieren Sie Privateer CD neu (Näheres im Kapitel "**Neu-Installation des Spiels**").

Antwort: Vielleicht unterstützt Ihre General-MIDI-Soundkarte nicht den MPU-401-Befehlssatz. Schauen Sie unter dem Stichwort "**General MIDI**" nach.

Frage: Das Spiel läuft langsam und hängt sich ab und zu auf.

Antwort: Wahrscheinlich haben Sie noch andere Software gleichzeitig im Speicher, die sich nicht mit Privateer CD verträgt. Fahren Sie den Rechner einmal mit einer Startdiskette hoch. Alles über Startdisketten finden Sie oben im Kapitel "**Rechner-Konfiguration**". Das Spiel läuft nur mit Microsoft DOS Version 5.0 oder höher. Für einen 286er Computer ist es nicht geeignet, Sie brauchen einen 386/33, einen Intel486 oder einen noch schnelleren Prozessor.

Frage: Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche, Privateer CD zu spielen, während ich an unser Lokales Netzwerk (LAN) angeschlossen bin?

Antwort: LAN-Software versucht häufig, dieselben Systembereiche zu belegen wie Privateer. Manchmal können beide nebeneinander bestehen, aber nicht immer. Haben Sie also ungewöhnliche Probleme mit Privateer, während Ihre LAN-Treiber geladen sind, versuchen Sie mit einer sauberen Boot-Diskette zu booten, die Ihre LAN-Treiber nicht mitlädt. Sehen Sie dazu bitte unter "**Rechner-Konfiguration**" weiter oben nach.

Frage: Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche, Privateer CD über Microsoft Windows (Windows NT, IBM OS/2, Desqview usw.) zu spielen?

Antwort: Multitasking-Umgebungen wie Windows, Desqview und so weiter überschneiden sich in ihrer Verwendung von Speicher und anderen Systembereichen oft mit Privateer CD. Wir empfehlen, Privateer nicht unter diesen Bedingungen zu spielen. Selbst wenn Sie das Spiel unter einem Multitasker betreiben, sollten Sie während des Spiels nicht zu einer anderen Anwendung umschalten. Generell empfehlen wir, Windows (und ähnliche Anwendungen) erst zu beenden und das Spiel von der DOS-Eingabeaufforderung aus zu starten.

Frage: Privateer CD funktioniert immer noch nicht, obwohl ich die Startdiskette angefertigt und sowohl CONFIG.SYS als auch AUTOEXEC.BAT entsprechend geändert habe.

Antwort: Schreiben Sie sich die Fehlermeldung auf und alle Informationen, die das Programm anzeigt, wenn es zum DOS abstürzt, und wenden Sie sich an den Kundendienst.

TASTATURÜBERSICHT

WÄHREND DES FLUGES

FLUG

Schub erhöhen	+	Erhöht Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Schub drosseln	-	Reduziert Triebwerkleistung um 2% der Höchstleistung
Stoppen	**Rücktaste**	Stellt Geschwindigkeit auf 0
Autopilot	**A**	Funktioniert, wenn Ziel auf Navigationskarte gewählt ist und keine Gefahr droht
Hypersprung	**J**	Aktiviert Hypersprungtriebwerk (nur an Hypersprung-Punkten)
Nachbrenner	**Tab**	Aktiviert Nachbrenner (wenn vorhanden)
Richtung	**Pfeile hoch/runter/rechts/links**	Flugsteuerung (Neigen und Gieren)

NAVIGATIONSKARTE

Navigationskarte	**N**	Ruft Karte auf (wenn nicht auf dem Bildschirm)
Systemkarte	**N**	Ruft Systemkarte ab (wenn in der Quadrantenkarte)
Wählen	**N**	Wählt nächsten Navigationspunkt (auf der Systemkarte)
Quadrantenkarte	**Q**	Zeigt Quadrantenkarte, geht durch verfügbare Quadrantenkarten
Einsatzstatus	**M**	
Informationen	**I**	Geht vom Einsatzstatus zurück zum Informationsfenster
Cursor	**Pfeile hoch/runter/rechts/links**	Bewegt den Cursor
Wählen	**Enter**	Wählt Gegenstand unter dem Cursor
Akzeptieren	**Esc**	Akzeptiert gegenwärtiges Ziel und geht zurück zum Cockpit

GEFECHTE

Ziel	**T**	Anderes Ziel bestimmen
Aufschalten	**L**	Auf momentanes Ziel aufschalten
ITTS		Schaltet ITTS ein/aus
Waffe abfeuern	**Enter**	Feuert Waffe (gewählten Werfer oder Transportstrahl) ab
Geschütz abfeuern	**Leertaste**	Feuert gewählte(s) Geschütz(e) ab
Waffe	**W**	Aktiviert nächste Waffe (Werfer oder Transportstrahl)
Geschütz	**G**	Aktiviert das nächstfolgende Geschütz
1. Geschütz	**1**	Schaltet erste Geschützart ein/aus
2. Geschütz	**2**	Schaltet zweite Geschützart ein/aus

3. Geschütz	**3**	Schaltet dritte Geschützart ein/aus
4. Geschütz	**4**	Schaltet vierte Geschützart ein/aus
Schildlevel	**S**	Geht vorwärts durch die Levels
Fracht abwerfen	**X**	

MULTIFUNKTIONSANZEIGEN (MFDS)

MFD 1	**[**	Geht die Optionen von MFD 1 durch
MFD 2	**]**	Geht die Optionen von MFD 2 durch
Schadensbericht	**R**	
Ziel	**D**	(Gibt außerdem an, warum Autopilot, Transportstrahl oder Hypersprung nicht benutzt werden können)
Ziel untersuchen	**E**	
Kommunikation	**C**	
Nutzlastanzeige	**M**	(Innerhalb des Typs Zahlen benutzen; mit M dann zurück zur Hauptnutzlastanzeige)
Objekt betrachten	**V**	
Zoomen	**Z**	(Schaltet Zoom in MFD für Objektbetrachtung um)
Geschützzuladung	**G**	
Waffenzuladung	**W**	

KAMERAS

Nach vorn	**F1**
Nach links	**F2**
Nach rechts	**F3**
Nach hinten	**F4**
Turm 1	**F5** (wenn vorhanden)
Turm 2	**F6** (wenn vorhanden)
Raketenkamera	**F7** (Ein-/Ausschalten)
Verfolgungskamera	**F8**
Schauplatzkamera	**F9** (Steht in Asteroidenfeldern nicht zur Verfügung)

AUF DEN BASEN

PERSONALCOMPUTER

Personalcomputer	**C**
Spiel sichern	**S**
Spiel laden	**L**
Laufende Einsätze	**M**
Aktuelle Finanzen	**F**
Nutzlastanzeige	**C**

BÖRSE UND SCHIFFSUMBAU

Alles kaufen	**Alt-Enter** (Im BUY/EINKAUFS-Modus)
Alles verkaufen	**Alt-Enter** (Im SELL/VERKAUFS-Modus)
Ein Objekt kaufen	**Enter** (Im BUY/EINKAUFS-Modus)
Ein Objekt verkaufen	**Enter** (Im SELL/VERKAUFS-Modus)

SPIEL-INTERFACE

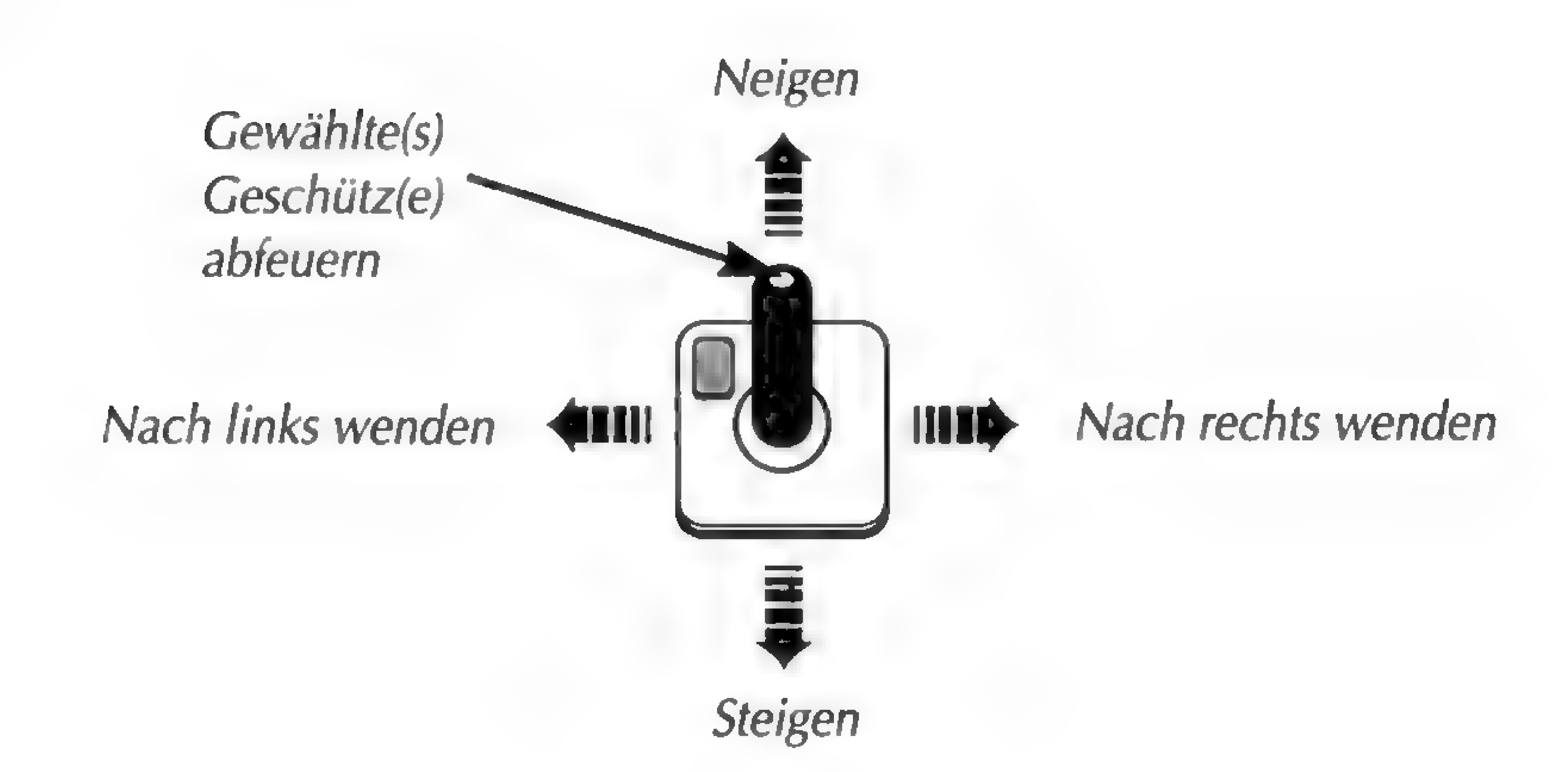
Spiel unterbrechen	**P**
Abbruch zu DOS	**Alt-X**
Optionenbildschirm	**Alt-O**
Selbstzerstörung	**Alt-D**

JOYSTICK-STEUERUNG

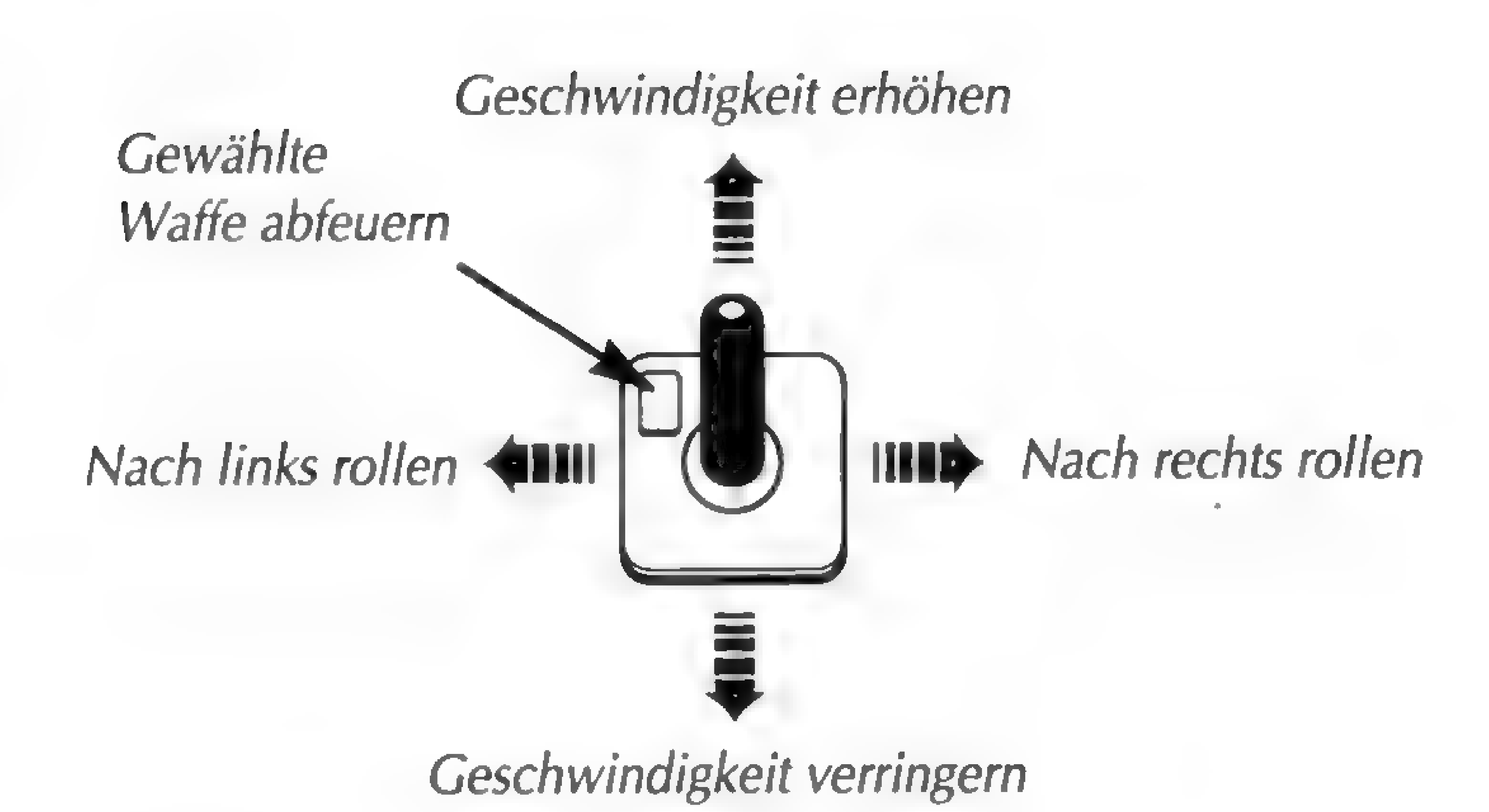
AUF DER BASIS

Personalcomputer	**Joystick-Knöpfe 1 & 2**

JOYSTICK



JOYSTICK (WÄHREND SIE KNOPF 2 GEDRÜCKT HALTEN)



MAUSSTEUERUNG

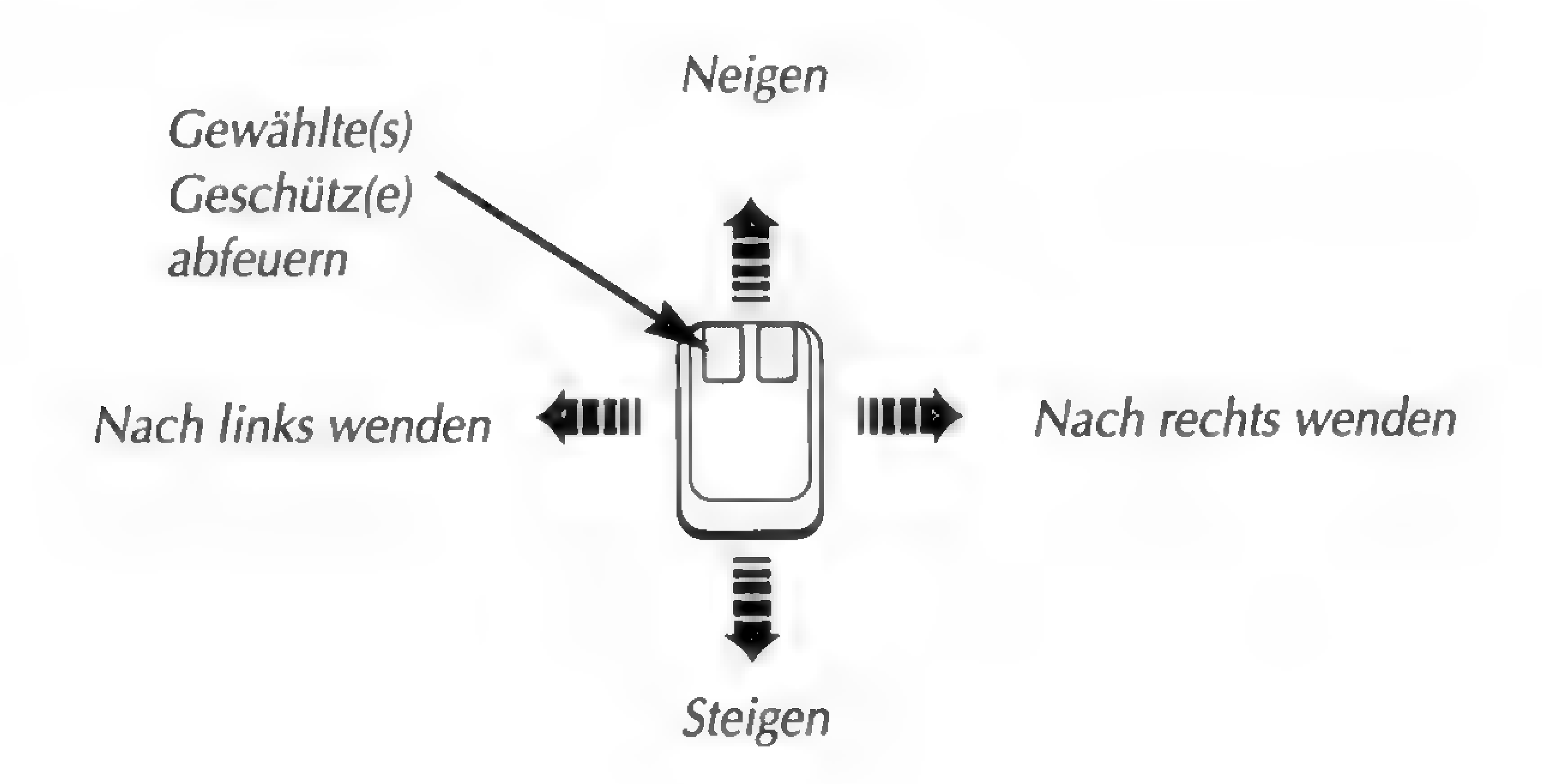
AUF DER BASIS

Personalcomputer	**Linker & rechter Mausknopf**

AN DER BÖRSE

Alles kaufen/verkaufen	**Rechter Mausknopf über Gegenstand auf dem Monitor**
Ein Objekt kaufen/verkaufen	**Linker Mausknopf über Gegenstand auf dem Monitor**

MAUS



MAUS (MIT GEDRÜCKTEM RECHTEM KNOPF)

Geschwindigkeit erhöhen

Gewählte Waffe abfeuern

Nach links rollen

Nach rechts rollen

Geschwindigkeit verringern

PRIVATEER SCHNELLSTARTANLEITUNG

Spielbeginn. Im *Installationsführer* erfahren Sie, wie *Privateer* installiert wird.

Wechseln Sie nach der Installation in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (das vorgegebene ist \PRIVATER). Geben Sie PRIV **<Enter>** ein, um das Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **Esc**, um die Einleitung zu überspringen. (Beim ersten Mal sollten Sie sich die Einleitung jedoch ansehen, da sie wichtige Hintergrundinformationen liefert.)

TITLE SCREEN (TITELBILDSCHIRM)

Um eine Option zu wählen, klicken Sie diese an, drücken **N, L, O** oder **Q** oder benutzen eine der vier Pfeiltasten, um den Cursor auf der Option zu plazieren. Drücken Sie nun **Enter**.

NEW (NEU - N). Hier müssen Sie den Namen und das Funkrufzeichen Ihrer Spielfigur eingeben. Danach beginnen Sie das Spiel.

LOAD (LADEN - L). Zeigt eine Liste der gesicherten Spiele (sofern vorhanden). Wählen Sie eines davon zum Laden. (Sie können auch aus dem Spiel heraus ein gesichertes Spiel laden, indem Sie Ihren Personalcomputer benutzen.)

OPTIONS (OPTIONEN - O). Damit können Sie die Spieloptionen verändern. (Während des Spiels sind diese Optionen über **Alt-O** zu erreichen - siehe *Optionenbildschirm.*)

QUIT (ABBRECHEN - Q). Verläßt das Spiel und bringt Sie zum Betriebssystem. (Während des Spiels können Sie mit **Alt-X** zu DOS abbrechen.

OPTIONS SCREEN (OPTIONENBILDSCHIRM)



Während des Spiels erreichen Sie diese Optionen über **Alt-O**. Um eine zu wählen, klicken Sie diese an oder setzen mit Hilfe der Pfeiltasten den Cursor darauf und drücken dann **Enter**.

UNLIMITED AMMO (UNBEGRENZTE MUNITION). Verhindert Energieverbrauch beim Feuern von Geschützen, so daß Sie unbegrenzte Feuerkraft haben. **Wichtiger Hinweis:** *Wenn Sie die Option "Unlimited Ammo" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Unlimited Ammo" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.*

INVULNERABILITY (UNVERLETZLICHKEIT). Verhindert, daß Ihr Schiff Schaden davonträgt. **Wichtiger Hinweis:** *Wenn Sie die Option "Invulnerability" wählen, nachdem Sie einen Auftrag angenommen und bevor Sie ihn vollendet haben, dann erhalten Sie für diesen Einsatz keine Bezahlung. "Invulnerability" ist eine Mogelfunktion, mit der Sie unter für Sie vorteilhaften Bedingungen den Kampf üben können.*

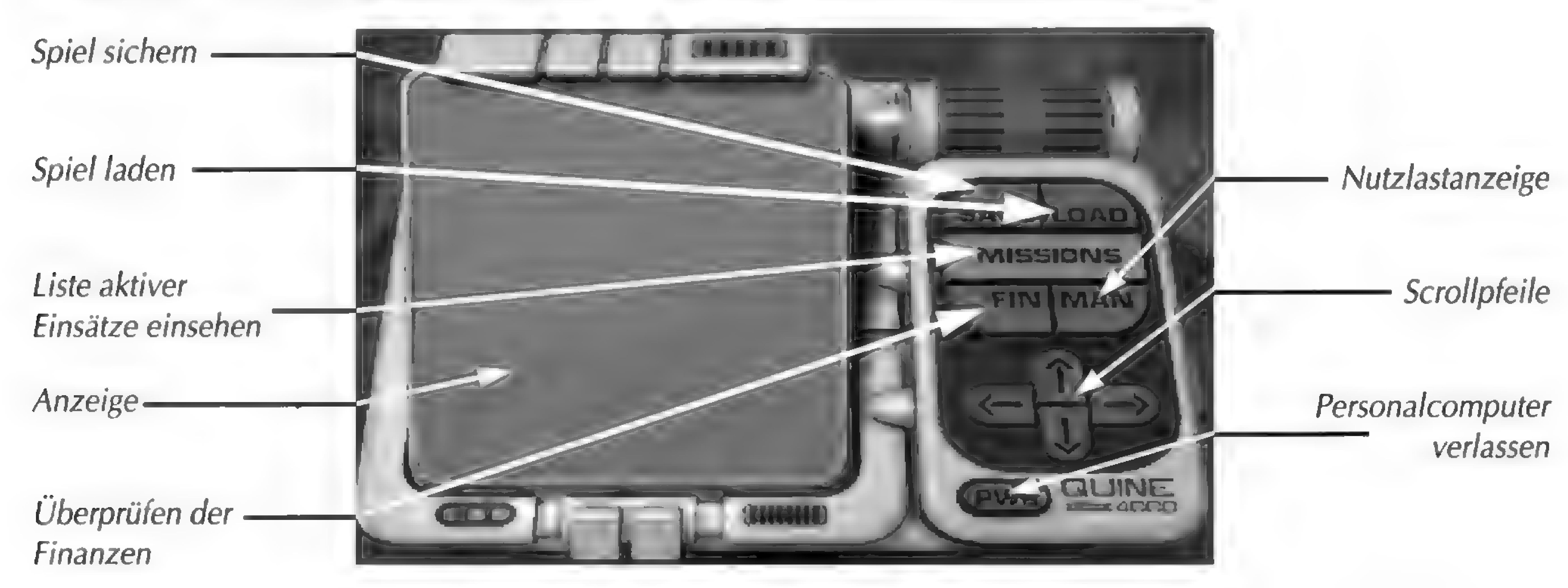
JOYSTICK CALIBRATION (KALIBRIEREN IHRES JOYSTICKS). Wenn Ihr Cursor abrutscht oder oder Ihr Schiff ungesteuerte Bewegungen im Raum vollzieht, wählen Sie "Joystick Calibration" und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

MUSIC, SOUND FX (MUSIK, SOUNDEFFEKTE). Klicken Sie diese Option an, um Musik und Soundeffekte ein- und auszuschalten. Wenn Sie Ihre Soundkarte oder die Port-Konfiguration ändern, befolgen Sie die Anweisungen im *Installationsführer*, und lassen Sie noch einmal das Installationsprogramm ablaufen.

MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK. (MAUS, TASTATUR, JOYSTICK). Um sich auf einer Basis zu bewegen, können Sie Maus, Tastatur oder Joystick verwenden. Fliegen Sie jedoch durch den Weltraum, dann kann nur jeweils eine Steuerungsmethode benutzt werden. Wählen Sie daher die Methode (Maus, Tastatur oder Joystick), mit der Sie Ihr Schiff steuern wollen.

RESUME, CANCEL (WIEDER AUFNEHMEN, ABBRUCH). Klicken Sie "Wieder aufnehmen" an, um zum Titelbildschirm oder zu der Stelle zurückzugehen, an der Sie das Spiel unterbrochen haben. Klicken Sie "Cancel" an, um Änderungen, die Sie auf dem Optionenbildschirm vorgenommen haben, wieder rückgängig zu machen und dorthin zurückzukehren, wo Sie aufgehört hatten.

PERSONALCOMPUTER



Ihr Personalcomputer steht nur auf der Basis zur Verfügung. Alle in ihm enthaltenen Informationen können Sie während des Raumfluges über Ihre MFDs (Multifunktionsanzeigen) und die Navigationskarte abrufen. Außerdem erhalten Sie keinen Zugriff, wenn Sie gerade mit einem anderen Computer arbeiten (auf den Bildschirmen für die Börse, für den Einsatzcomputer, den Schiffsumbau, den Raumschiffhändler oder die Gilden).

Um Ihren Personalcomputer zu öffnen, geben Sie **C** ein, oder drücken Sie gleichzeitig beide Knöpfe auf Ihrer Maus oder Ihrem Joystick.

Zum Beenden klicken Sie PWR (unten auf dem Gerät) an, oder **ESC**

SAVE (Sichern - S oder SAVE). Geben Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels ein, und drücken Sie **Enter**. Sobald Sie einem gesicherten Spiel einen Namen gegeben haben, können Sie diesen nicht mehr ändern oder löschen. Die Zahl der möglichen gesicherten Spiele ist jedoch unbegrenzt. Reicht ein Bildschirm für die gesicherten Spiele nicht aus, dann klicken Sie den Pfeil nach oben oder unten an, um durch die übrigen Bildschirme zu scrollen.

Um ein bereits bestehendes Spiel zu überschreiben, klicken Sie den Namen des vorher gesicherten Spiels an (er erscheint im Kasten) und dann erneut SAVE. Sie können ein altes Spiel nur überschreiben, wenn Sie denselben Namen benutzen. Die Eingabe desselben Namens überschreibt automatisch das vorher gesicherte Spiel.

LOAD (Laden - L oder LOAD**).** Geben Sie den Namen des Spiels ein, und drücken Sie dann **Enter** (oder klicken Sie den Namen und dann wieder LOAD an). Haben Sie gesicherte Spiele auf mehr als einem Bildschirm, scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch die Bildschirme.

MISSIONS (Einsätze - M oder MISSIONS**).** Scrollen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten durch alle momentan aktiven Einsätze. Die Anzeige gibt Ihnen für jeden Einsatz Typ, Ort, Einzelheiten des Auftrags und die Belohnung an. Erscheint ein Einsatz, den Sie akzeptiert haben, nicht, dann haben Sie entweder die Aufgabe bereits erfüllt oder sie nicht erfüllt, indem Sie vor ihrem Abschluß gelandet sind.

FIN (Finanzen - F oder FIN**).** Dies ist Ihr aktueller Stand an Krediteinheiten.

MAN (Nutzlastanzeige - C oder MAN**).** Hier werden alle Gegenstände in Ihrem Frachtraum mit Angabe der Menge und des verbleibenden Platzes im Laderaum aufgeführt.

AUFBAU DER BASEN

Auf jeder Basis gibt es einige oder alle der folgenden Einrichtungen. Sie können auf all diese Bildschirme mit Maus, Tastatur oder Joystick zugreifen. Außerdem können Sie mit der **Tab**-Taste von einem "Hot Spot" (Aktionspunkt) zum anderen gehen und **Enter** drücken, um den gewählten Ort zu besuchen. Gibt es auf einem Monitor einen oder mehr Pfeilknöpfe, dann klicken Sie diese an, um durch die verfügbare Auswahl zu scrollen.



Hangar. Dies ist der erste Platz, den Sie auf jeder Basis zu Gesicht bekommen. Von hier aus können Sie zur Haupthalle gehen oder in den Weltraum starten.



Haupthalle. Sämtliche Gewerbe befinden sich direkt an der Haupthalle jeder Basis. Die Haupthallen sind von Basis zu Basis verschieden.



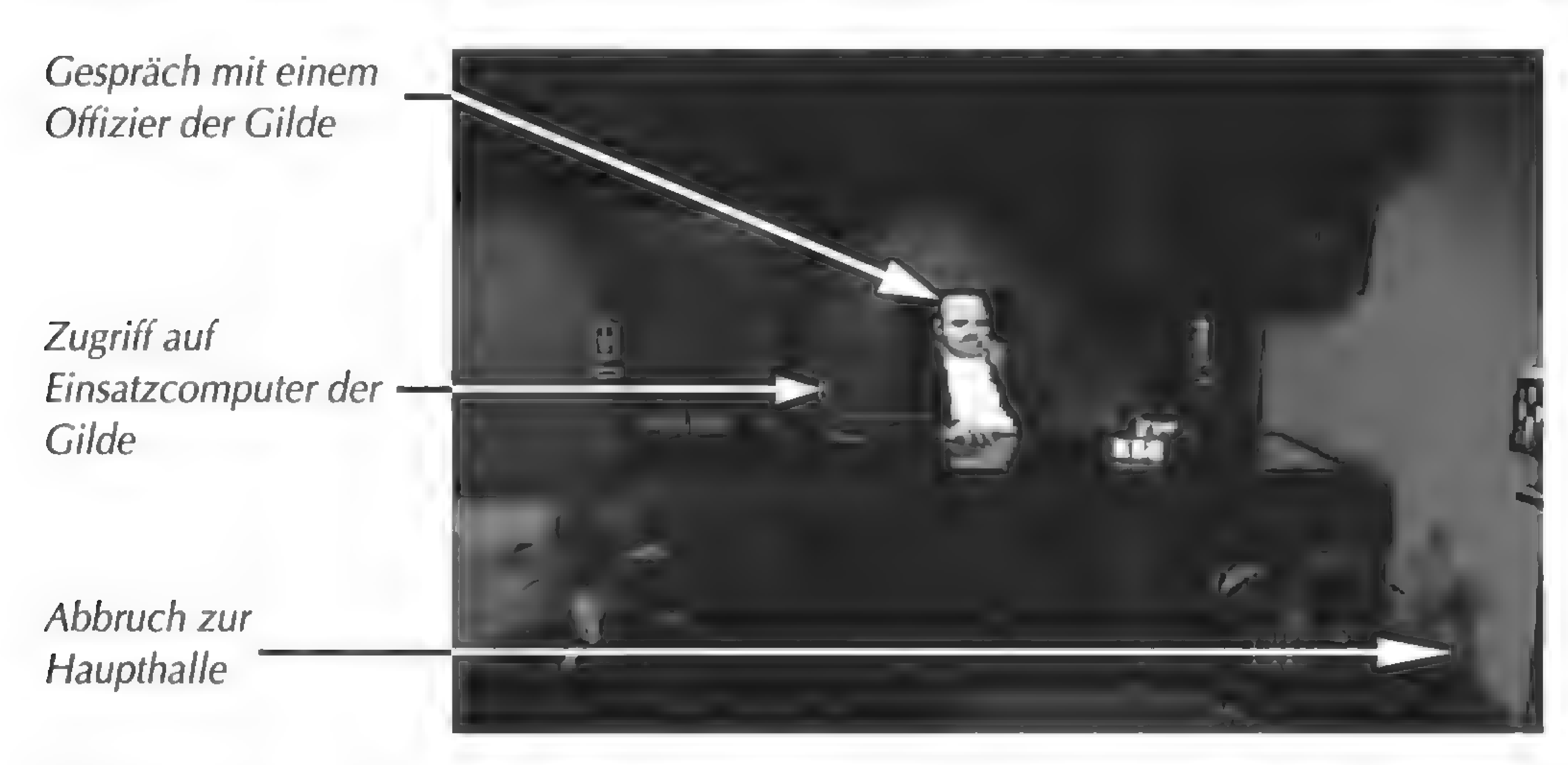
Bar. Bars sind äußerst nützlich, um Informationen und Arbeit zu bekommen. Die Barkeeper wissen über jedes Gerücht Bescheid, und manche der Gäste haben lukrative und interessante Aufträge zu vergeben.



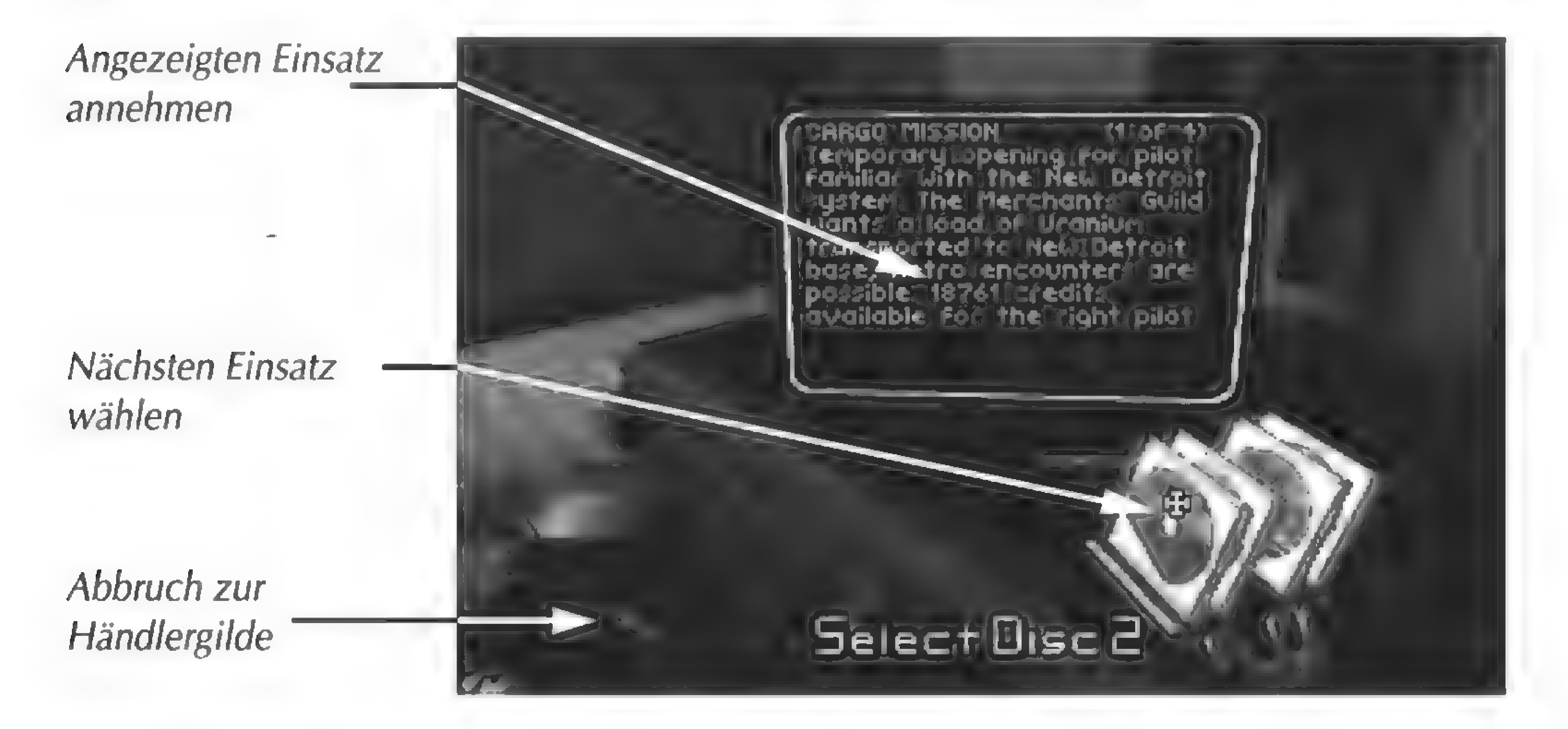
Börse. Hier wird der gesamte Handel abgewickelt. Das Handels-Interface (der Monitor in der oberen linken Ecke) ist normalerweise auf den Einkaufsmodus eingestellt.

Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu kaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu kaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf.

Klicken Sie SELL (Verkaufen) an, um das Gerät in den Verkaufsmodus zu versetzen. Um ein Exemplar eines Gegenstandes zu verkaufen, klicken Sie dessen Bild auf dem Monitor mit dem linken Mausknopf an. Um alle Exemplare davon zu verkaufen, benutzen Sie den rechten Mausknopf. Wenn Sie wissen, daß Sie einen Gegenstand in Ihrem Frachtraum haben, er jedoch im Verkaufsmodus nicht erscheint, dann braucht die Basis entweder diesen Gegenstand nicht oder weigert sich, ihn anzunehmen. Die Hauptstadt Neu-Konstantinopel zum Beispiel weist die illegalen Drogen Brilliance und Ultimate zurück.

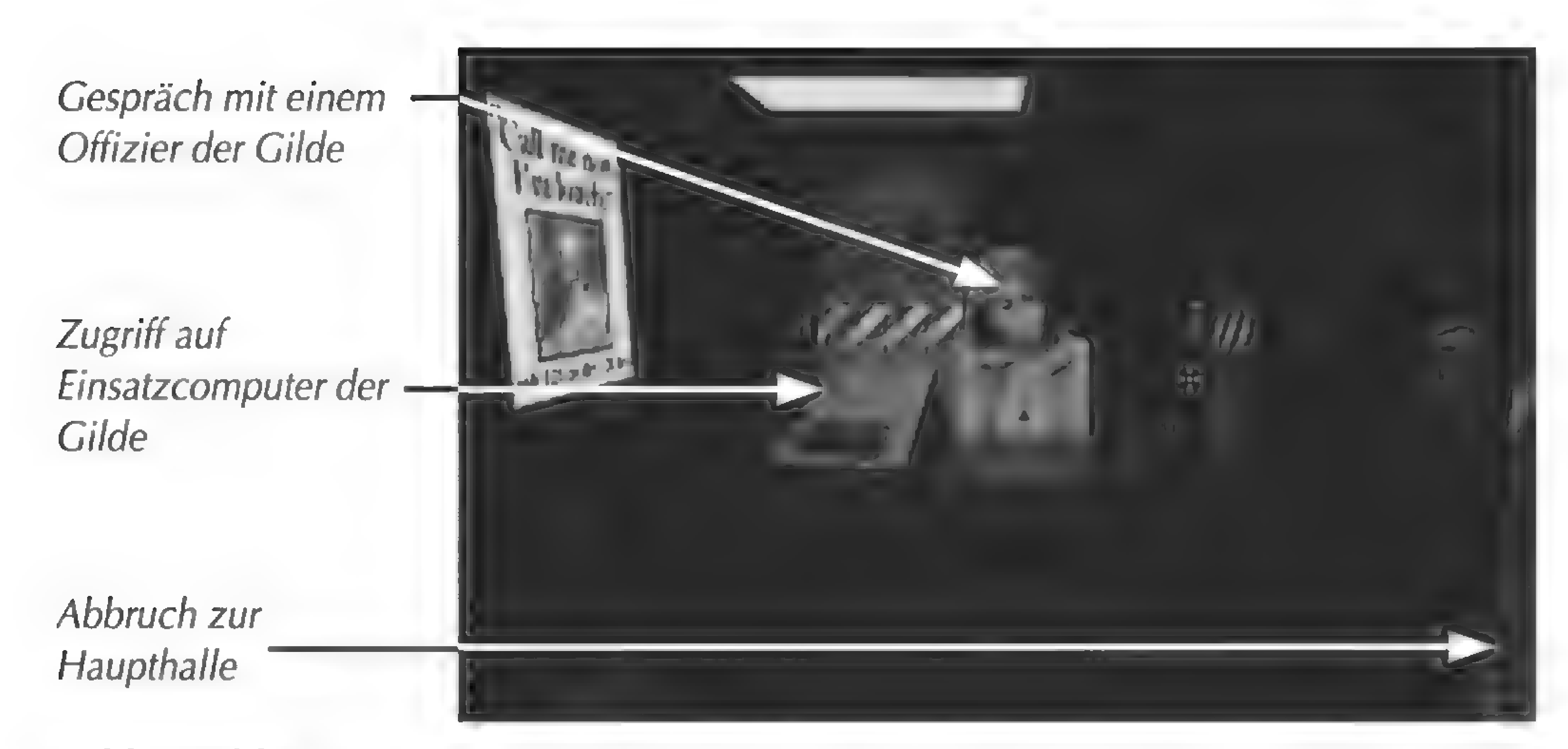


Händlergilde. Die Händlergilde vergibt Einsätze, die mit Handelsrouten in Verbindung stehen, einschließlich Prämien- und Frachtaufträgen. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 1000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

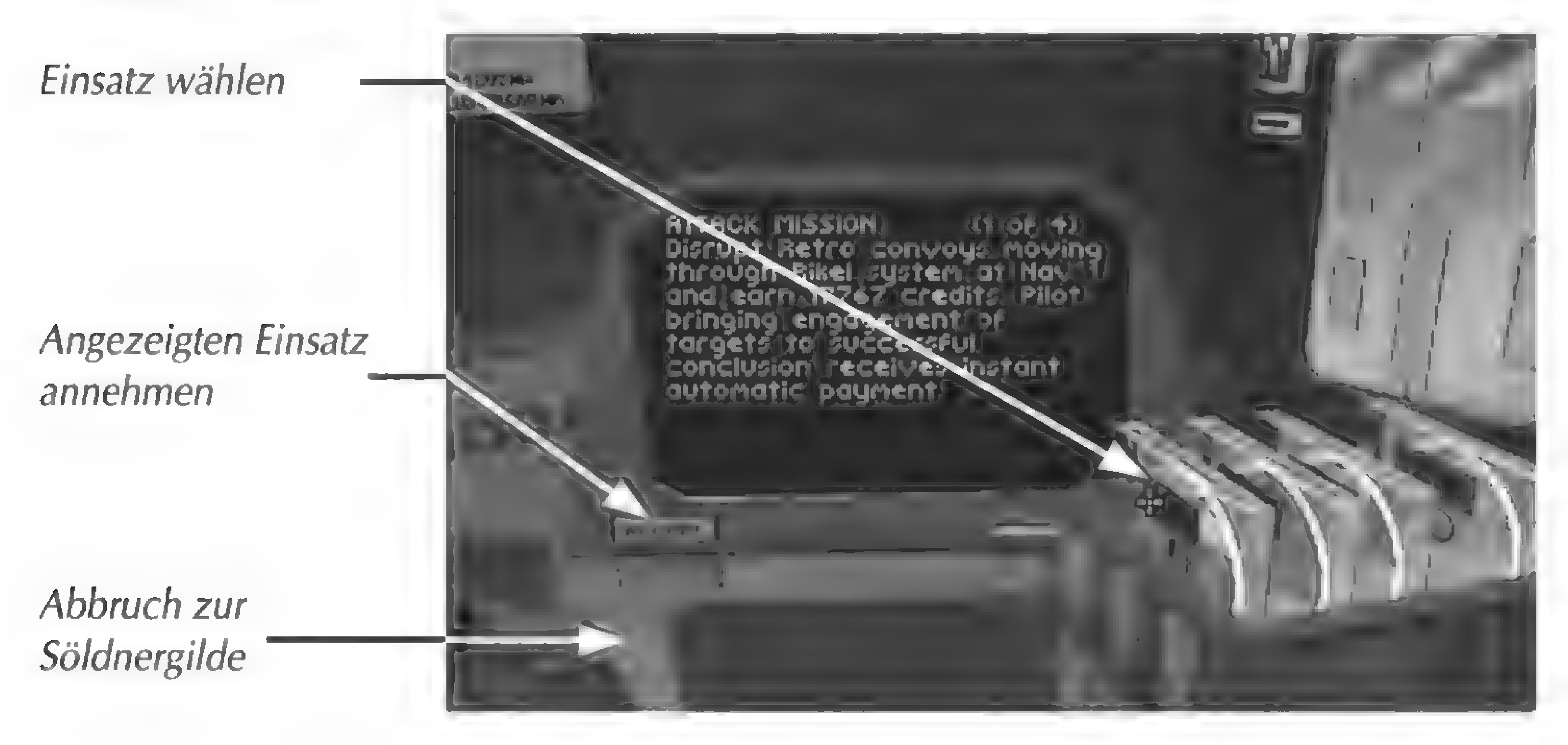


Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den Bildschirm an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.



Söldnergilde. Die Söldnergilde vergibt Kampfaufträge. Dazu gehören Prämien-, Angriffs-, Patrouillen- und Basen-Verteidigungseinsätze. Sie müssen der Gilde beitreten, um deren Einsätze zu fliegen. Sprechen Sie mit ihrem Vertreter, um Mitglied zu werden. Sie bezahlen eine einmalige Gebühr von 5000 Krediteinheiten. Klicken Sie nach der Bezahlung den Computer an, um sich die verfügbaren Einsätze anzusehen.

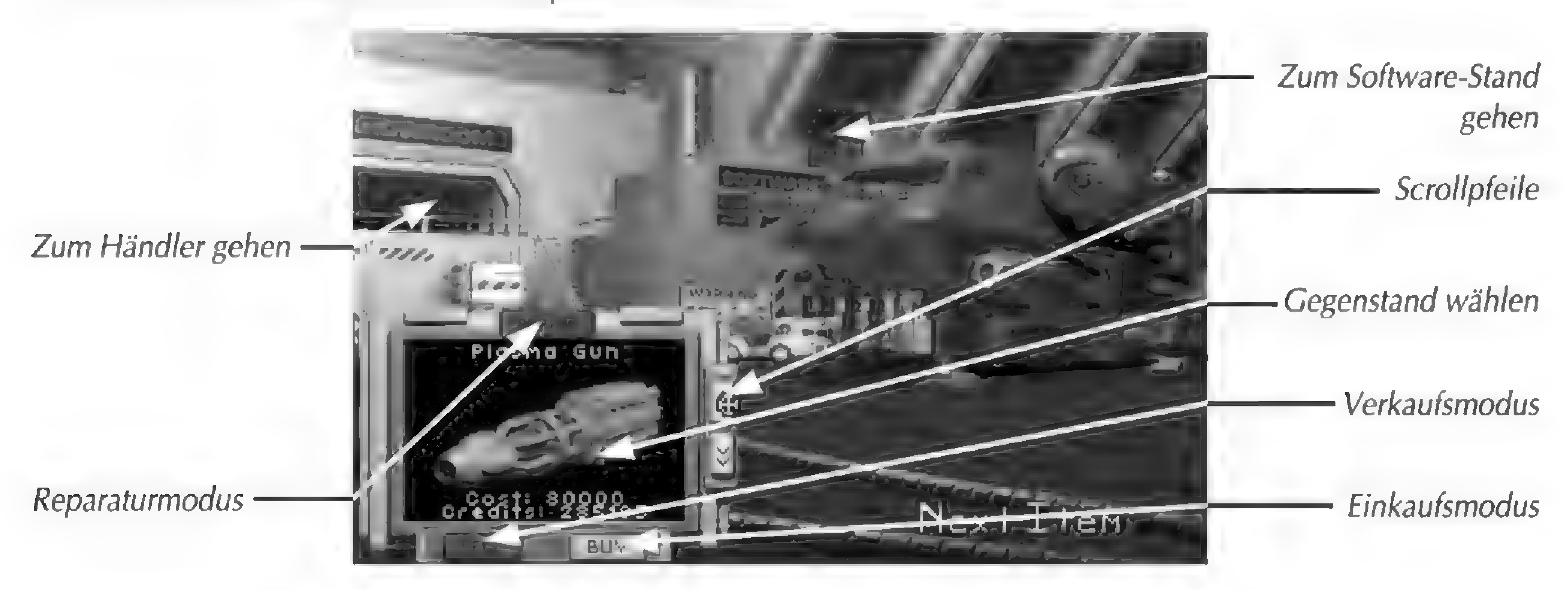


Klicken Sie den Bildschirm an, um den Computer zu aktivieren. Sobald er alle Sektoren nach verfügbaren Einsätzen abgesucht hat, klicken Sie eine CD an, um einen Auftrag zu sehen. Um einen Einsatz anzunehmen, klicken Sie den ACCEPT-Knopf an (woraufhin die Disk verschwindet). Gehen Sie nun zurück zum Gildebüro, indem Sie den Bildschirm unten anklicken.

Auf den meisten Basen gibt es einen Vertreter der Gilde. Sie werden allerdings auch dann für einen abgeschlossenen Auftrag bezahlt, wenn kein Gildevertreter anwesend ist. Wenn Sie vor Abschluß eines Auftrags landen, erhalten Sie keine Bezahlung dafür. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können.



Raumschiffhändler. Ihnen stehen drei Schiffstypen zur Verfügung. Möchten Sie ein Raumschiff kaufen, dann klicken Sie das gewünschte an, und der Händler wird Ihnen ein Geschäft anbieten. Haben Sie zuviel Fracht für das neue Schiff, dann schlägt er Ihnen vor, einen Teil davon zu verkaufen und danach wiederzukommen. Können Sie sich das neue Schiff nicht leisten, dann teilt er Ihnen dies mit. Wenn Sie ein neues Schiff kaufen, wird Ihr altes zum augenblicklichen Wert in Zahlung genommen. Sämtliche Zusätze werden ebenfalls zum Kaufpreis erstattet.



Schiffsumbau. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren). Klicken Sie den Gegenstand an, den Sie kaufen, verkaufen oder reparieren lassen wollen (je nach dem gewählten Modus). Erscheint ein Icon, wenn Sie etwas kaufen, dann ziehen Sie dieses an die Stelle Ihres Schiffes, an der Sie den Gegenstand plazieren möchten. Klicken Sie im Einkaufsmodus Raketen oder Torpedos mit dem rechten Mausknopf an, wenn Sie so viele kaufen wollen, wie Sie sich leisten können oder wie in Ihre Werfer passen. Anklicken mit dem rechten Mausknopf im Verkaufsmodus verkauft sämtliche Raketen oder Torpedos.

Software-Stand. Wählen Sie BUY, SELL (Kaufen, Verkaufen) oder REPAIR (Reparieren) für Scanner und Karten. Mit Hilfe der Pfeilknöpfe können Sie durch die verfügbaren Waren scrollen. Möchten Sie einen Gegenstand kaufen, dann klicken Sie ihn an, um ihn auf den Bildschirm zu rufen. Um den Gegenstand zu kaufen, verkaufen oder reparieren zu lassen, klicken Sie (im entsprechenden Modus) den Monitor an.

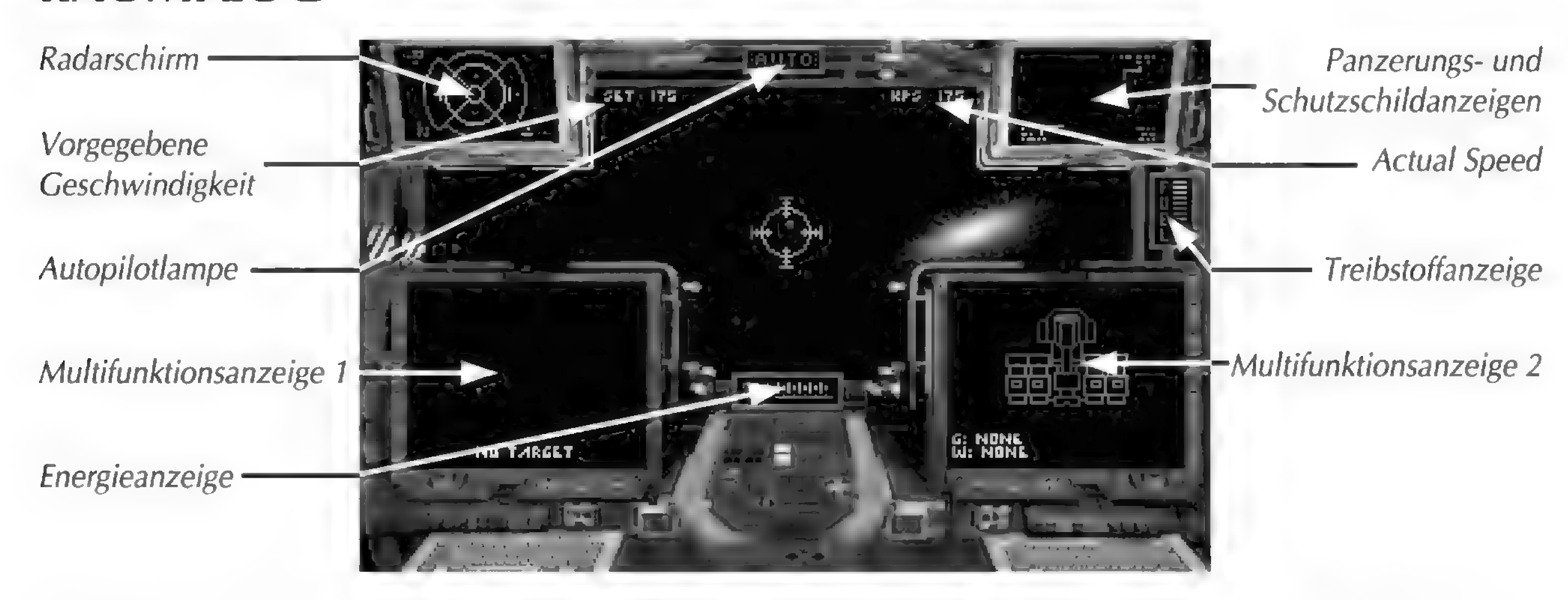


Einsatzcomputer. Aktivieren Sie ihn, indem Sie das Handflächen-Icon anklicken. Haben Sie einen Auftrag gefunden, der Ihnen gefällt, dann klicken Sie den ACCEPT-Knopf (Annehmen) an. Ein Einsatz, den Sie angenommen haben, erscheint nicht mehr im Einsatzcomputer (sondern auf der Liste in Ihrem Personalcomputer).

EINSÄTZE

Aufträge aus den Einsatzcomputern beider Gilden werden nach dem gleichen Schema bearbeitet. Ein angenommener Auftrag wird in die Liste Ihrer Einsätze aufgenommen, bis Sie ihn in Angriff nehmen. Ein Frachtauftrag startet, sobald Sie die Basis verlassen. Alle anderen Einsatztypen beginnen, sobald Sie sich einem der in den Anweisungen angegebenen Navigationspunkte nähern. Sie werden automatisch bezahlt, wenn Sie einen Auftrag abgeschlossen haben (und auf einer Basis gelandet sind). Wenn Sie nach Beginn, aber vor Abschluß eines Auftrags landen, gilt er als gescheitert. Nehmen Sie daher keinen Einsatz an, wenn Sie auf einer anderen Basis landen wollen, bevor Sie ihn vollenden können. Nehmen Sie auch keine Frachtaufträge zu verschiedenen Basen an, da der zweite Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie auf der ersten Basis landen.

RAUMFLUG



Die Cockpits der vier Raumschiffe, die Sie fliegen können, mögen zwar sehr unterschiedlich wirken, im Prinzip sind sie jedoch alle gleich. In allen Cockpits gibt es die folgenden Systeme.

Treibstoff. Wird nur für Hypersprünge von einem System zum anderen benutzt. Sobald Sie ein Hypersprungtriebwerk erworben haben, können Sie bis zu sechs Hypersprünge ausführen. Auf jeder Basis wird der Treibstoff automatisch wieder aufgefüllt. Achten Sie daher darauf, daß Ihr sechster Hypersprung Sie in ein System mit einer Basis bringt.

Energie. Wird für den Antrieb, die Nachbrenner und die Aufrechterhaltung der Schutzschilde benutzt. Setzen Sie Ihre Energiereserven klug ein; benutzen Sie z.B. möglichst keine Nachbrenner, während Sie Geschütze mit hohem Energieverbrauch einsetzen. Die verfügbare Energie kann durch den Kauf von Triebwerkaufwertungen erhöht werden. Ohne eine entsprechende Triebwerkaufwertung können Sie zusätzliche Systeme, die Sie gekauft haben, nicht betreiben.

Schutzschilde und Panzerung. Mit **S** können Sie durch die aktiven Schutzschildlevels gehen (in Schritten von jeweils einem Drittel, es sei denn, Sie haben nur Stufe 1 oder 2). Die Anzeige gibt Schäden an Schutzschilden und Panzerung an.

Geschwindigkeit. SET (Vorgegeben) zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Schiff beizubehalten versucht. KPS (Klicks pro Sekunde) gibt die momentane Geschwindigkeit an.

Die **Rücktaste** setzt die Geschwindigkeit auf Null.

Die **Tab**-Taste zündet die Nachbrenner (falls vorhanden).

Geschwindigkeit erhöhen/verringern:

- **Tastatur:** +/- drücken
- **Maus:** Bei gedrücktem rechtem Mausknopf die Maus von sich weg/auf sich zu bewegen
- **Joystick:** Joystick-Knopf 2 gedrückt halten und den Joystick vorwärts/zurück ziehen

Radar. Der mittlere Kreis zeigt Objekte vor Ihnen. Die Quadranten bezeichnen Objekte an den Seiten, über oder unter Ihnen. Im äußeren Ring befinden sich die Objekte hinter Ihnen. Bei einfachen Scannern erscheinen alle Objekte in Grau. Bei den weiterentwickelten Modellen sind die Objekte farblich codiert:

- **Rot** Gegnerischer Kampfjäger
- **Dunkelblau** Befreundeter Kampfjäger
- **Gelb** Rakete
- **Orange** Neutral, Aufnehmbares Objekt
- **Hellblau** Hypersprungsphäre
- **Grau** Basis

Multifunktionsanzeigen (MFDs). Die *Tarsus* und die *Centurion* haben je ein MFD, die *Orion* und die *Galaxy* je zwei. Alle MFD-Optionen können auf jedem Bildschirm erscheinen. Mit gehen Sie durch die Optionen auf einem einzelnen MFD oder einem linken MFD, wenn Sie zwei besitzen. Mit gehen Sie durch die Optionen des rechten MFDs. Auf dem MFD können folgende Informationen erscheinen:

Destination (Ziel). D zeigt Ihr gewähltes Ziel, die Entfernung bis dahin und Ihre augenblickliche Position im System an. Sollten Sie während dieser Anzeige nicht den Autopiloten einsetzen können, wird Ihnen der Grund dafür mitgeteilt.

Examine Target (Ziel untersuchen). E zeigt einen Umriß Ihres Ziels mit dessen Schutzschild und möglichen Beschädigungen sowie die Entfernung dazu. Mit besseren Scannern wird auch der Typ des Objekts angegeben.

Report Damage (Schadensbericht). R zeigt wichtige Bestandteile des Schiffes und deren Status an:

- **Grün** Intaktes System
- **Gelb** Leicht beschädigt
- **Orange** Stark beschädigt
- **Rot** Außer Betrieb
- **Grau** Irreparable Schäden

Cargo Manifest (Nutzlastanzeige). M gibt Ihre augenblickliche Nutzlastmenge und die verfügbaren Krediteinheiten an. Vor jedem Frachtartikel steht eine Zahl. Wenn Sie diese Nummer eingeben, erhalten Sie eine ausführlichere Liste. Von diesem Einzelbericht aus kommen Sie mit **M** wieder zurück zum Hauptnutzlastanzeige-Bildschirm.

View Object (Objekt betrachten). V zeigt eine Kamerasicht des momentan angepeilten Objekts. **Z** schaltet zwischen einer Nahaufnahme und einer Ansicht aus größerer Entfernung um.

Weapons and Gun Loadout (Waffen- und Geschützzuladung). W oder **G** zeigt die Waffenzuladung Ihres Schiffes an. Mit **W** können Sie alle Werfer-Optionen nacheinander durchgehen und aktivieren (Rakete, Torpedo, Transportstrahl). **G** geht nacheinander durch die möglichen Geschützoptionen und aktiviert sie.

Communications (Kommunikation). C zeigt das Kommunikations-MFD. Können Sie nach Aufrufen dieses MFDs kommunizieren, dann erscheint eine numerierte Liste mit möglichen Meldungen. Drücken Sie die Nummer der gewünschten Meldung, um sie zu senden. (Können Sie mit mehr als einer Person sprechen, dann müssen Sie zuerst die Nummer der Person wählen, mit der Sie sprechen möchten, und dann die Meldung.) Sie können mit jedem momentanen Ziel und jeder Basis im System kommunizieren. Wenn ein anderer Pilot mit Ihnen sprechen will, erscheint sein Bild auf dem MFD.

Geschütze aktivieren. Um Geschütze direkt über die Tastatur zu aktivieren (ohne vorher den MFD-Bildschirm aufzurufen), drücken Sie **1, 2, 3** oder **4**. Jede Zahl aktiviert eine andere Geschützgruppe.

Hypersprung. Sie brauchen ein Hypersprungtriebwerk, um von einem System zum anderen zu springen. Fliegen Sie in einen Hypersprung-Punkt hinein (eine dunstige blaue Sphäre), und drücken Sie **J**. Ein paar Sekunden lang sind Sie verwundbar, während Ihr Hypersprungtriebwerk sich auflädt. Mit einem vollen Tank können Sie sechs Hypersprünge ausführen. Achten Sie darauf, daß Sie eine Karte des Systems besitzen, in das Sie springen.

Fracht abwerfen. Drücken Sie **X**, um Ihre Fracht in den Weltraum abzustoßen.

Zielsuchsystem. Ihr Zielsuchsystem wird automatisch aktiviert und schaltet sich jeweils auf ein Schiff auf. Mit **T** können Sie durch die verschiedenen Ziele gehen, wenn sich mehr als eines in Reichweite befindet. **L** nimmt die Zielaufschaltung vor; die Zielklammern auf Ihrem HUD verwandeln sich in einen geschlossenen Kasten um das Ziel, und es wird auf Ihrem Radarschirm mit einem kleinen Kreuz markiert.

FF-Raketen (Freund-oder-Feind-Erkennung) und IR-Raketen (Image Recognition - Bilderkennung) funktionieren nur mit Zielaufschaltung. Ist diese erreicht, dann erscheint ein Rhombus über dem Ziel in Klammern.

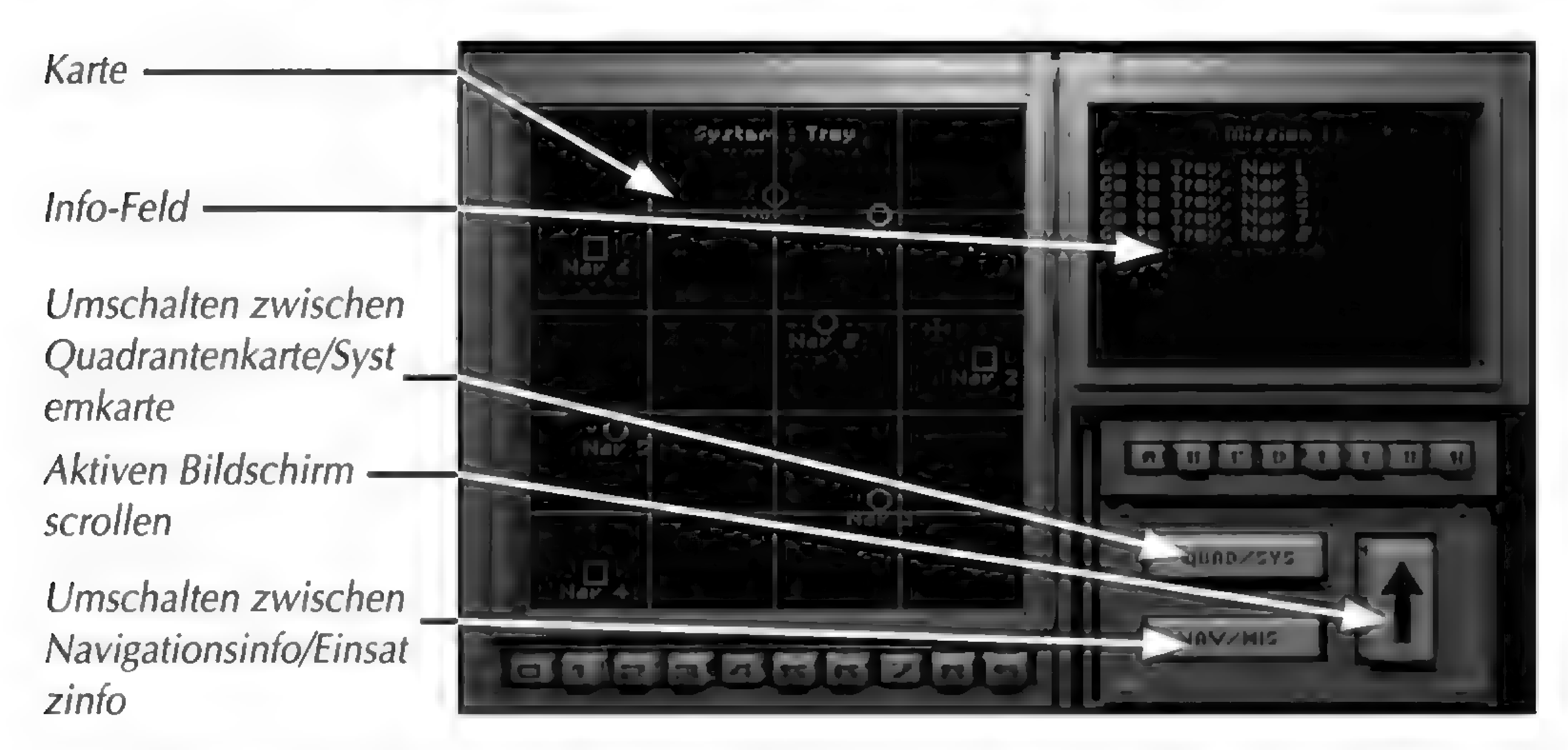
ITTS (Trägheits-Zielerfassungs- und Verfolgungssystem). Wenn Sie den richtigen Scanner dafür haben, aktivieren Sie Ihr ITTS mit **I**. Es berechnet für Sie, aus welcher Position Sie Ihr Ziel am ehesten treffen. Für jeden Geschütztyp gibt es ein anderes farblich codiertes ITTS-Kreuz:

- **Türkis** Neutronengeschütz
- **Naturweiß** Meson-Blaster
- **Pfirsich** Ionen-Impulsgeschütz
- **Grau** Masse-Treiber
- **Lachsfarben** Partikelgeschütz
- **Hellrot** Laser
- **Dunkelrot** Plasmageschütz
- **Violett** Tachyon-Blaster

Transportstrahl. Drücken Sie **W**, und gehen Sie Ihre Waffen bis zum Transportstrahl (Tractor Beam) durch. "Feuern" Sie auf ein aufnehmbares Objekt (z.B. abgeworfene Fracht, Bergungsgut oder einen abgesprungenen Piloten), um es in Ihren Frachtraum zu holen.

Autopilot. Drücken Sie **A**, wenn die Anzeige mit der Bezeichnung AUTO in Ihrem Cockpit aufleuchtet. (Sie leuchtet nur dann auf, wenn keine gegnerischen Kampfjäger oder Asteroiden in der Nähe sind.) Der Autopilot wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie sich einer Gefahr nähern oder Ihr Ziel erreicht haben.

Navigationssystem. Drücken Sie **N**, um Ihre Navigationskarte abzurufen. Nur mit deren Hilfe finden Sie Orientierungspunkte im Weltraum und können auf die komplexen Informationen für die Navigation zugreifen, die Sie mit Sicherheit benötigen werden.



Zunächst wird die Systemkarte gezeigt. (Mit **N** wird von der Quadrantenkarte zur Systemkarte umgeschaltet.) Geben Sie **N** ein, oder klicken Sie wiederholt den großen Pfeilknopf an, um die Navigationspunkte durchzugehen. Sie können die Navigationspunkte auch durch direktes Anklicken wählen.

Farbcode der Systemkarte:

- **Grüner Kreis** — Navigationspunkt - normalerweise eine Boje
- **Grünes Quadrat** — Basis, auf der Sie landen können. Nach Wahl eines Quadrates erhalten Sie rechts neben der Karte genauere Informationen.
- **Blauer Kreis** — Hypersprung-Punkt
- **Gelb** — Augenblicklich gewählter Navigationspunkt
- **Hellrot** — Navigationspunkt, an dem sich das Einsatzziel befindet
- **Weißer Punkt** — Position Ihres Schiffes



Q schaltet zur Quadrantenkarte um. Drücken Sie **Q**, oder klicken Sie den großen Pfeilknopf an, um durch die Karten der einzelnen Quadranten zu scrollen. Klicken Sie ein System an, um es zu wählen.

Farbcode der Quadrantenkarte:

• **Dunkelblaue Linie**	Hypersprung-Tunnel zwischen Systemen
• **Hellblaue Linie**	Momentan verfügbarer Hypersprung-Tunnel
• **Gelb**	Momentan gewähltes System
• **Hellgrün**	Ihr aktuelles System
• **Rot**	System, in dem sich das Einsatzziel befindet

NAV/MIS schaltet zwischen der Einsatzliste und den Informationen für die Navigation um. **M** ruft alle Einsätze auf einmal auf. Benutzen Sie **M**, oder klicken Sie den großen Pfeilknopf an, um durch die Einsatzinformationen zu scrollen. Mit **I** kehren Sie zum Informationsfeld zurück.

Farbcode der Einsatzliste:

• **Leuchtendes Rot**	Verbleibende Einsatzaufgabe
• **Mattes Rot**	Abgeschlossene Einsatzaufgabe
• **Gelb**	Im allgemeinen hilfreich, aber nicht immer unbedingt erforderlich für die Erfüllung des Auftrags

QUAD/SYS schaltet zwischen der Quadranten- und der Systemkarte hin und her.

Mit **Esc** verlassen Sie die Navigationskarte und akzeptieren den gewählten Navigationspunkt als nächstes Ziel.

Spiel unterbrechen. P unterbricht das Spiel. Das Spiel kann durch Drücken einer beliebigen Taste wieder aufgenommen werden.

Spieleroptionen. Alt-O ruft jederzeit während des Spiels den Option Screen (Optionenbildschirm) auf.

Abbruch zu DOS. Alt-X beendet das Spiel und bringt Sie zum Betriebssystem zurück.

Selbstzerstörung. Alt-D läßt Ihr Schiff explodieren. Danach kehren Sie zum Titelbildschirm zurück, wo Sie ein neues Spiel laden und den Einsatz noch einmal ausführen können.

PREISE

Alle Preise werden in Krediteinheiten angegeben.

SCHIFFE (SHIPS)

Orion	75.000
Galaxy	150.000
Centurion	200.000
Nachbrenner (Afterburner)	3000

PANZERUNG (ARMOUR)

Plasmastahl-Panzerung (Plasteel)	1000
Wolfram-Panzerung (Tungsten)	1500
Frachtraumerweiterung (Cargo Expansion)	1000

ELOGM (ECM)

Level 1	1000
Level 2	5000
Level 3	10.000

TRIEBWERKE (ENGINES)

Level 1	10.000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	65.000
Level 5	100.000
Hypersprungtriebwerk (Jump Drive)	10.000

NAVIGATIONSKARTEN (NAV MAPS)

Clarke	2000
Fariss	2000
Humboldt	2000
Potter	2000
Alle Karten (All Maps)	5000
Reparatur-Droide (Repair Droid)	30.000

SCANNER

Iris Mk I	5000
Iris Mk II	10.000
Iris Mk III	15.000
Hunter 6	10.000
Hunter 6i	17.500
Hunter Infinity	30.000
B & S Tripwire	20.000
B & S E.Y.E.	30.000
B & S Omni	50.000

SCHUTZSCHILDGENERATOREN (SHIELD GENERATORS)

Level 1	5000
Level 2	20.000
Level 3	40.000
Level 4	70.000
Level 5	100.000
Transportstrahl (Tractor Beam)	3000
Turm (Turret - alle Typen)	10.000

GESCHÜTZE (GUNS)

Laser	1000
Masse-Treiber (Mass Driver)	1500
Meson-Blaster	2500
Neutronengeschütz	5000
Partikelgeschütz	6500
Tachyon-Geschütz (Tachyon Gun)	12.000
Ionen-Impulsgeschütz (Ionic Pulse Cannon)	15.000
Plasmageschütz (Plasma Gun)	20.000
Raketenwerfer (Missile Launcher)	5000

RAKETEN (MISSILES)

Ungelenkt (DF - Dumb Fire)	20
Wärmesuchend (HS - Heat Seeker)	35
Bilderkennung (IR Image Recognition)	75
Freund-oder-Feind-Erkennung (FF - Friend or Foe)	100
Torpedowerfer (Torpedo Launcher)	2000
Torpedo	15

DAS RIGHTEOUS-FIRE-TEAM:

Projektleiter .... Arthur DiBianca

Spielkonzept .... Phil Wattenbarger

Programmierung .... Arthur DiBianca

Design .... Tom Kassebaum, Phil Wattenbarger

Konversationen .... Arthur DiBianca, Phil Wattenbarger

Grafik .... Melinda Bordelon, Alan Perez, Brian Smith

Musik .... Barry Leitch

Leitung .... Qualitätsprüfung Dan Orzulak

Qualitätsprüfung .... Charles Angel, Jerrold Harrington, Kevin Kushner

Grafisches Design .... Trey Hermann

Dokumentation .... Arthur DiBianca, Tuesday Frase, Melissa Mead

Produzent .... Warren Spector

Besonderen Dank an .... Ed Maurer

DAS PRIVATEER-CD-TEAM:

Projektleiter .... Arthur DiBianca

Programmierung .... Arthur DiBianca

Sprachregie und Aufnahme .... Randy Buck, Arthur DiBianca, Scott Hazle, Phil Wattenbarger

Sprachverarbeitung .... Randy Buck, Britt Daniel, Stretch Williams

Zusätzliche Sprachverarbeitung .... Arthur DiBianca, Scott Hazle, Phil Wattenbarger

Sprecher .... Kerry Awn, Marten Davies, Arthur DiBianca, Annie Greenwood, Lucinda Hinton, Bill Johnson, Colum Keating, Ev Lunning, John Meadows, Diane Perella, Marco Perella, Toni Perensky, Don Phillips, Shannon Sedgewick, Michael Stewart, Ron Tatar, Kirk Winterrowd

Leitung Qualitätsprüfung .... Jeremy Mappus

Qualitätsprüfung .... Evan Brandt, Don Derouen, Mark Franz, Bill LaCoste, Dan Orzulak, Harvey Smith, Brian Wachhaus

Grafisches Design .... Jennifer Davis

Dokumentation .... Melissa Mead

Produzent .... Warren Spector

BESONDERHEITEN FÜR PRIVATEER CD

ABSCHUẞ-STATISTIKEN

Unter der Rubrik "Finanzen" ihres Persönlichen Computers wird Ihnen angezeigt, wieviele Schiffe Sie abgeschossen haben, aufgeschlüsselt nach Schiffsgruppen. Neben jeder Angabe finden Sie einen Kennbuchstaben, der Sie darüber informiert, wie diese Gruppe Ihnen gegenüber offiziell eingestellt ist. Dabei steht

F für Freund

N für Neutral

H für Feind ("Hostile")

FLUG KONTROLLEN

Shift-S	Erhöht den Wirkungsgrad der Schutzschilde
/	Bringt Ihr Schiff auf Maximalgeschwindigkeit.
B	Blättert rückwärts durch die Navigationspunkte und Quadranten auf der Weltraumkarte.

BESONDERHEITEN FÜR RIGHTEOUS FIRE

Die Handlung von Righteous Fire spielt ein Jahr nach dem Ende des Privateer-Abenteuers. Um aus beiden Programmen den größtmöglichen Spielspaß herauszuholen, empfehlen wir Ihnen, erst Privateer zu Ende zu spielen, bevor Sie Righteous Fire starten.

Anmerkung: Diese neuen Möglichkeiten stehen Ihnen in den Original-Privateer-Missionen ***nicht*** zur Verfügung.

VERBESSERTE SCHIFFSAUSRÜSTUNG

In Righteous Fire stehen Ihnen verschiedene Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die es in Privateer noch nicht gab. Außerdem kann Ihr Schiff jetzt stärkere Ausführungen von Schutzschilden und Generatoren aufnehmen. Sie erhalten diese neue Technik gegen Barzahlung im Bildschirm "Schiffsausrüstung", genau wie in Privateer. Neu im Angebot:

Fusion Cannon (Fusionskanone)	Das stärkste derzeit erhältliche Bordgeschütz.
Isometal Armor (Isometall-Panzerung)	Die stärkste derzeit erhältliche Schiffspanzerung.
Gun Cooler (Mündungskühler)	Erhöht die Feuergeschwindigkeit aller Geschütze.
Shield Regenerator (Schild-Regenerator)	Erhöht das Tempo, mit dem sich Ihre Schutzschilde wieder aufladen.
Thrust Enhancer (Schubverstärker)	Verbessert die Beschleunigung Ihres Schiffes, das somit schneller die gewünschte Geschwindigkeit und den gewählten Kurs erreicht.
Speed Enhancer (Tempo-Lader)	Erhöht die Maximalgeschwindigkeit des Schiffes.
Advanced Repair Droid (Verbesserter Reparaturdroide)	Beseitigt Schäden am Schiff schneller als das alte Standardmodell.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

Ersatz von Medien

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn das Originalmedium mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck über DM 30,00 pro CD eingesendet wird.

Address:

Postfach 15 53 • 33245 Gütersloh


ORIGIN®
We create worlds.®
An Electronic Arts® Company
90 Heron Drive,
Langley,
Berkshire
England
SL3 8XP
R9955CGY